



TITLE:

# 6つのブレストバトル対抗戦実施報告 -- 「産学連携バトル! in Kyoto」におけるワークショップより--

AUTHOR(S):

久富, 望

---

CITATION:

久富, 望. 6つのブレストバトル対抗戦実施報告 -- 「産学連携バトル! in Kyoto」におけるワークショップより-. デザイン学論考 2017, 10: 3-15

ISSUE DATE:

2017-08

URL:

<http://hdl.handle.net/2433/228883>

RIGHT:

# 6つのブレストバトル対抗戦実施報告

—「産学連携バトル！ in Kyoto」におけるワークショップより—

The Battle among Six Brainstorming Battles

—A report from the workshop on “Industry-Academia Collaboration Battle! in Kyoto”—

久富 望

KUTOMI, Nozomu

京都大学大学院情報学研究科システム科学専攻博士後期課程3回生  
京都大学デザイン学大学院連携プログラム1期生



本稿は、京都大学百周年時計台記念館国際交流ホールII・IIIで2017年3月11日に催された「産学連携バトル！ in Kyoto ～2025年の社会問題解決ミッション～」<sup>i</sup>の午後のワークショップの記録をオーガナイザー<sup>ii</sup>として記すものである。

筆者がデザイン学プログラムを履修したことによって実現できた、実践の一つとして記したいと思う。

## 1. 「産学連携バトル！ in Kyoto」の経緯と全体像

### 1.1 イベントに関わるきっかけ ～ リーディングプログラムの学生間の交流

総合生存学館（思修館）の学生から、同じ大学の他の博士課程教育リーディングプログラム<sup>iii</sup>の学生との協働によって、企画中のイベントをより良いものになりたいという話を聞き、このイベントに関わろうと考えた。筆者は2年ほど前から、京都大学内のリーディングプログラム履修生・教員やその友人たちによる交流の場となることを一つの目的とした「Ton-ichi Talk」という企画<sup>iv</sup>を有志数人と続けてきた。その運営・参加経験から、他のリーディングプログラムの学生と協働することは良い経験になると感じていた。

加えて、リーディングプログラムそのものについて思うところがあったことも理由の一つであるが、この点は次回の『デザイン学論考』で取り上げたい。

<sup>i</sup> 主催：京都大学大学院 総合生存学館（思修館）、企画：「産学連携バトル！ in Kyoto」実行委員会（京都大学大学院 思修館プログラム、デザイン学大学院連携プログラムの学生）、共催：一般社団法人 産学協働イノベーション人材育成協議会（C-ENGINE）による文部科学省補助金事業である（<http://www.gsais.kyoto-u.ac.jp/g-students/>）。

<sup>ii</sup> ここでいう「オーガナイザー」は「テーマ設定、準備、知識提供などトータルでワークショップに関わる者」を表す（北雄介・坂口智洋・佐藤那央・久富望：社会課題型ワークショップにおけるオーガナイザーの役割に関する研究，Designシンポジウム2016発表梗概集，2016.12.）。知識提供は講演者に依った（1.3節）。筆者は、課題の設定やタイムスケジュールを含めたワークショップ全体のデザインと、当日の進行を担った。

<sup>iii</sup> <http://www.jsps.go.jp/j-hakasekatei/>。以下、単に「リーディングプログラム」と記す。デザイン学プログラムは、このプログラムの1つである。

<sup>iv</sup> デザイン学の事務室を含めた京都大学内のリーディングプログラムの多くが同居している東一条館で、主に催されている（<http://www.collegium.or.jp/~kutomi/Ton-ichi/>）。

## 1.2 ブレストバトルの提案

全国のリーディングプログラム履修生を対象とした企画として進められていた本イベントは、複雑化した社会問題を解決するには専門性と経験の統合が産官学いずれの立場でも必要とされるであろう、という問題意識が背景にあって進められていた。また、今回は産学に絞り、「専門性のあるリーディングプログラムの学生」と「社会経験のある企業の人」を集め、一緒に議論してもらう計画があった。しかし、互いの知識や経験、現在の問題意識が違いすぎるため、議論がまとまらない可能性が問題視されていた。

また、今回のイベントでは、参加者からの議論を踏まえた最終的な提言をまとめることが求められていた。

これらを聞いた時、このイベントのための手法として、ブレストバトルを使うのが良いのではないかと考えた。ブレストバトルでは3つの仕掛け 1) チーム制の導入、2) アイデア出しへの時間制約、3) 全員がプレゼンテーションを行う個人戦の要素、を導入してブレインストーミングを行う。学生と企業の人との立場の違いによる議論の拡散には1)や2)によって抑制が効き、1)と3)により参加者全員のアイデアからベストアイデアの提言へ自然に繋がられる。加えて、リーディングプログラムの学生は、3)で求められる個人ごとのプレゼンテーションのような機会を比較的多く経験していることも、良い結果に繋がると考えた。

## 1.3 議論する社会課題と全体のスケジュール

議論する社会問題として当初据えられていた【女性の活躍】(以下、【女性】と記す)に加え、【「知能」のインフレと社会・ヒトの変化】(以下、【知能】と記す)、【超高齢社会におけるシルバー・イノベーション】(以下【シルバー】と記す)の3テーマが、様々な交渉を経て設定された。

イベントの全体像はfig.1であり、tab.1のような3部構成から成っていた。

午前中に3つのテーマ【女性】【知能】【シルバー】のそれぞれについて各講師から基調講演を頂いた。

次に、企業から参加した人による1分間の企業紹介が昼食時に行なわれた後、企業ブースにおける交流の機会が設けられた。これは、産学協働イノベーション人材育成協

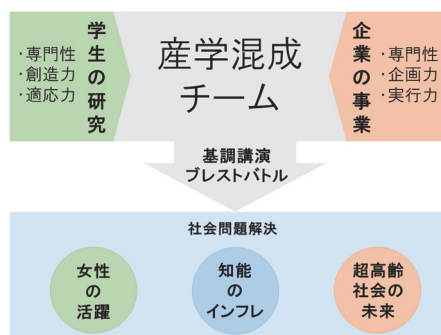


fig.1 「産学連携バトル！ in Kyoto」全体像

▼ 平岡敏洋・長谷部雄一・川上浩司：ブレストバトルー時間制約と競争形式の導入による参加者の能動的態度の促進ー，第29回人工知能学会全国大会(JSAI2015)論文集，2015.5.

議会（以下、C-ENGINE）が共催団体であり、本イベント開催の目的の一つに企業と学生のマッチングも含まれていたためである。

以上のスケジュールの後、本稿で述べるワークショップが行われた。

#### 1.4 参加者の構成と事前アンケート

ワークショップで議論を行ったの

は、全国の26のリーディングプログラムから集まった38人と、思修館やC-ENGINEに関係する企業10社から集まった23人である。後述のように、合計61人を18の産学混成チームに分けた。

参加者には、申込時に事前アンケートを実施した。質問項目の一つであったブレインストーミングの経験回数（fig.2）について、筆者の予想に反し、経験回数の少ない参加者が過半数を占めると分かった。一方、【女性】【知能】【シルバー】の各テーマについて「あなたが思いつく単語を、好きなだけ挙げてください」「話したい具体的な内容があれば、書いてください」という問いに対しては、幅広い視点からの深い内容を含む回答が集まった。このため、ブレインストーミング初心者にも分かりやすい工夫さえ用意すれば、各参加者から面白いアイデアが出るだろうという前提を立て、ワークショップのデザインを行った。

tab.1 「産学連携バトル！ in Kyoto」全体スケジュール

10:00-10:10	開会挨拶
10:10-12:00	基調講演 【女性の活躍】 河合江理子 総合生存学館(思修館) 教授 【「知能」のインフレと社会・ヒトの変化】 大場紀章 (一社)日本データサイエンス研究所 主席研究員 【超高齢社会におけるシルバー・イノベーション】 下野雅承 日本IBM株式会社 最高顧問
12:00-14:00	昼食、交流会 各企業からの1分間企業紹介 参加学生と企業担当者による交流
14:10-17:00	ワークショップ
17:00-17:30	リフレクション・閉会

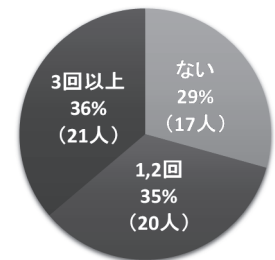


fig.2 参加者のブレインストーミング経験回数

tab.2 6つあるグループのうち、一グループの構成例

ファシリテーター		
学生	思修館	男性
サブファシリテーター		
学生	思修館	男性
チーム○		
学生1	東京工業大学	男性
学生2	奈良女子大学	女性
学生3	名古屋大学	男性
社会人1	K 金庫	男性
チーム□		
学生4	大阪大学	女性
学生5	筑波大学	男性
社会人2	株式会社 V	男性
チーム■		
学生6	京都大学	女性
学生7	東京大学	男性
社会人3	株式会社 H 製作所	男性
社会人4	H 株式会社	女性

## 2. ワークショップの記録 1（事前準備）

### 2.1 ワークショップの構成

男女双方の学生が含まれる各チームに、企業からの参加者を1人以上配置し、全18の産学混成チームを作った。そのうえで、各3チームの6グループに分け、各グループで3チーム対抗プレストバトルを行った。一グループの構成メンバー例をtab.2に示す。

ワークショップは、プレストバトルを行う前半と、グループ全体でアイデアをまとめる後半に分けた（tab.3）。

前半では、チーム1-3と4-6による2グループは【女性】を、7-9と10-12は【知能】を、13-15と16-18は【シルバー】を題材に

ブレストバトルを行い、6つの優勝チームができる。議論するテーマの割り振りは、事前アンケートにおける希望テーマを元に割り振った。

後半では6つのグループごとに、すなわちブレストバトルによって戦った3チーム合同でベストアイデアをまとめる。最後にそのベストアイデアを、前半のブレストバトル優勝チームが発表し、投票で最優秀アイデアを決める。

本ワークショップは2時間半で2回のアイデア作成 - 議論 - 発表を行っている。京都大学サマーデザインスクール2015の分析・考察では、プロセスの複雑性と評価指標に負の相関が見られていた<sup>vi</sup>。そこで、ワーク内容を説明するスライドは分かりやすくなるよう心がけた。

tab.3 ワークショップのスケジュール

	内容	本稿の該当部分
前半	14:10 ブレストバトル概要・個人ブレスト説明	2.2 節 (fig.3), fig.4,
	14:15 個人ブレスト	3.1 節 (fig.5)
	14:25 チーム内ブレスト説明	3.2 節 (fig.6),
	14:30 チーム内ブレスト	2.3 節 (tab.4)
	14:45 黙祷後、休憩	
	15:00 バトルルール、アイデア決定の説明	3.3 節 (fig.7, 8)
	15:05 アイデアの決定	
	15:20 プレゼンテーションバトル	3.3 節 (fig.9)
後半	終了後、休憩	
	15:50 ベストアイデア作成の説明	4.1 節 (fig.10, 11, 12)
	16:20 優勝チームからアイデア発表	4.2 節 (tab.5)
	16:40 投票・事後アンケート回答	4.2 節 (fig.13),
	16:50 結果発表・講演者からの講評	5 章 (fig.14, tab.6)

## 2.2 ワークショップの最終目標

2025年において、どんな「課題」にどんな「解決策」でどんな「結果」が得られるだろうか、というアイデアの創出をワークショップの最終目標に設定した (fig.3)。当初、「課題」にあたる内容を【女性】【知能】【シルバー】それぞれについて設定することを模索した。しかし、「課題」の内容次第で難易度が大きく変わる。加えて、事前アンケートで得られた興味関心が幅広い内容に亘っており、最善な「課題」は参加者一人一人の知識や立場によって大きく異なると考えた。そこで、このような自由度の高い最終目標を設定した。

代わりに、ブレインストーミングの手法に対し、議論が拡散しないように工夫を施した (3.2節)。

**最終目標**

- **アイデアのお題【2025年において**  
 ✓△△の課題に、  
 ✓□□という解決策により、  
 ✓○○○という結果が得られるだろう】を考える
- **世の中をあとと言わせるアイデアを目指すため**
- **他のチームより、優れたアイデアを出し、プレゼンテーションバトルで勝つ**

fig.3 ワーク前に参加者へ提示した最終目標

## 2.3 ファシリテーター打ち合わせ ～ 最適なワークショップデザインの模索

6ヶ所で行われるブレストバトルでは、思修館の学生1, 2名ずつがファシリテ

<sup>vi</sup> 北雄介・坂口智洋・佐藤那央：京都大学サマーデザインスクール2015のデータ分析を通じた「ワークショップ」考、デザイン学論考vol.6, pp. 25-52, 2016.

ーターを担った。今回のファシリテーター陣は全員がブレストバトルを知っておらず、ほぼ全員がワークショップのファシリテーションを未経験であったため、ファシリテーターとは事前に3回の打ち合わせを行った。この際、デザイン学共通科目「デザイン構成論」の講義、特にデザインとコミュニケーションの内容を振り返った。そこで、ファシリテーターと一緒に、ワークショップのデザインを模索しながら共有できるよう配慮した。

1回目の打ち合わせはイベントの10日前に行い、ブレストバトルの説明をした上でワークショップの構成自体を主な議題にした。ワークショップのスケジュール (tab.3) は、この段階で筆者の案からマイナーチェンジされたものである。たとえば、前半のブレストバトルの優勝チームが後半の最終発表を行うルールは、この打ち合わせで決定された。

2回目の打ち合わせは2日前にSkype会議で行い、タイムスケジュールに基づいたシミュレーションを行った。

2回目の打ち合わせで挙がった疑問点を元に、各段階における確認・注意事項をA4用紙2枚に箇条書きしたもの（このうちチームブレスト (3.2節) に関する項目をtab.4に記す）を用意し、開始1時間前に行った3回目の打ち合わせで配布し、詳細を確認した。

tab.4 チームブレスト (3.2節) に関する  
ファシリテーター用資料

- ・ブレインストーミングの4原則から外れてないか、チームをなんとなく回る
  - 批判なし、結論なし OK、アイデアはどんな結合、質より量
  - しゃべりすぎて人がいたら、無理やり会話に入り込む（話を遮る）
  - 誰もしゃべっていなかったら、話しかける
- ・チームブレストで出ると予想される質問
  - 空いているマスは全部埋めるの？ ➢埋める必要はない
  - どれくらい埋めるべき？ ➢人数分のアイデア数が最後は必要。足りないと思うなら埋める、足りてるなら深める
  - 何に向かって深めるの？ ➢➢ワクワクするもの、深める or 新たな発想
- ・付箋がなくなりかけたら補充
- ・**黙祷 (14:45-14:47) までは時間厳守！ (短くなくても強制終了し、後を延ばします)**

### 3. ワークショップの記録2 (前半・ブレストバトル)

前半のブレストバトルに先だって、fig.4のようなスライドを参加者に提示した。

#### 3.1 個人ブレスト (10分)

個人ブレストでは3色の付箋を用い、2025年における

- ・「課題」(赤色の付箋)
- ・「解決策」(青色の付箋)
- ・「結果」(黄色の付箋)

を各個人にできる限り多く書き出すよう求めた (fig.5)。また、3つが揃わない中途半端なアイデアも歓迎した。

赤、青、黄に分けた目的は2つある。まず、部分的なアイデアでも書き始めら

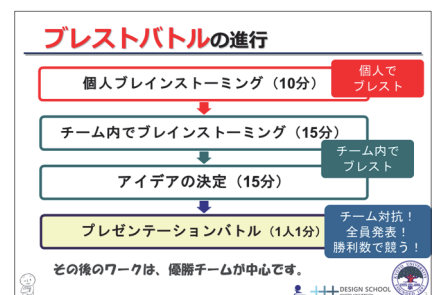


fig.4 前半・ブレストバトルの全体像

れることである。  
これにより、ブレ  
インストーミング  
経験が少ない参加  
者もアイデアが出  
しやすくなると考  
えた。もう1つは、  
直後のチームブレスト (3.2節) でマトリクス図を作成しやすくするためである。



fig.5 個人ブレストのワーク内容

### 3.2 チームブレスト (15分)

Professional Design Camp 002「作る人のHappy、食べる人のHappy 一農と 食の未来」<sup>vii</sup>において学んだ「未来洞察マトリクス」の手法を参考にし<sup>viii</sup>、fig.6 のような方法で新たなアイデアの創発を求めた。すなわち、各チームにおいて 全員のアイデアをマトリクス状に並べ、アイデアの統合をし、「課題」「解決策」 の組合せのうち「結果」の付箋が存在しない場所に新たな「結果」を考えるよう 求めた。

Design Campでは、強制発想による機会抽出を目的に、今後10年における変 化のポイントを予想し記述した「未来イシュー」と、未来デザイン・ラボが作成 したスキヤニング マテリアルを元に 作成した「未来変 化仮説」の掛け合 わせによって、新 たな機会領域/未 来シナリオを強制 発想した。今回の ワークショップで は、青い付箋に書 かれた（未来には 解決されているべ き）現在の「課題」

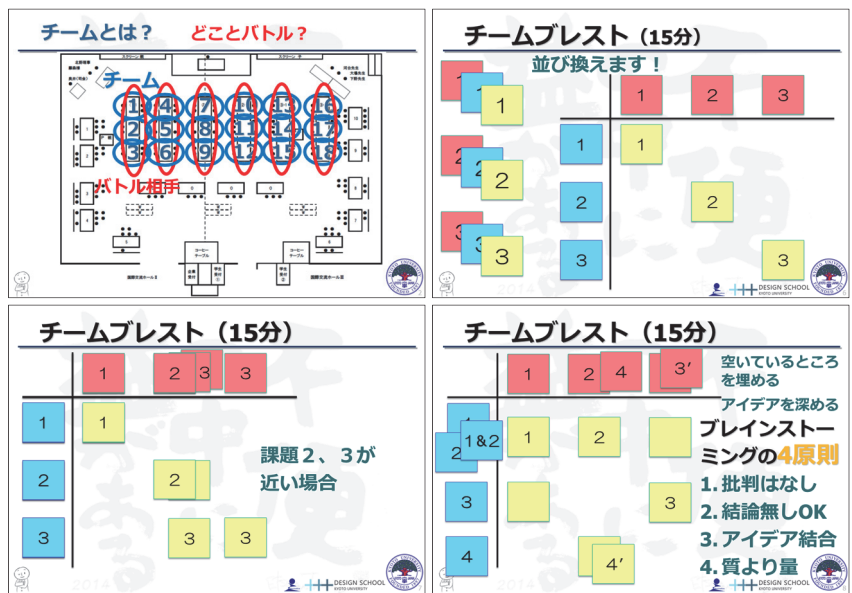


fig.6 チームブレストのワーク内容

<sup>vii</sup> 2016年1月22-24日にデザインイノベーション拠点（KRP9号館）で行なわれた。

<sup>viii</sup> 日本総合研究所 未来デザイン・ラボ：新たな事業機会を見つける「未来洞察」の教科書，Chapter 2 04より



と、赤い付箋に書かれた（社会を変化させる可能性のある）「解決策」の掛け合わせによって、黄色の付箋に書かれた新たな未来の「結果」の洞察を目指した。

また、新たな「結果」が出てこない場合の対策として、事前アンケートにおける「あなたが思いつく単語を、好きなだけ挙げてください」の回答一覧（各テーマ約100単語ずつ）、「話したい具体的な内容があれば、書いてください」の回答一覧（各テーマ20人強の回答）をプリントアウトしたものを各チームに提供し、アイデアの種としてもらうことにした。

なお、終わった頃に、東日本大震災が発生してちょうど6年の経つ時間が来た。様々な困難を思い返して、1分間の黙祷を捧げた。

### 3.3 アイデアの決定（15分）とバトル

ブレストバトルでは、各チームから1人ずつ順にアイデアをプレゼンテーションし、1巡ごとにファシリテーターも含めたグループ全員で優秀アイデアを投票で決める。今回は4回戦制にしたので4つ以上の優秀アイデアが生まれるが、優秀アイデアを最も多く創ったチームを優勝チームとした<sup>ix</sup>。このルールを説明した後（fig.7）、ブレストバトルで発表する4つのアイデアをエントリーできるように、各チームでマトリクス状に並んだアイデアから「課題」「解決策」「結果」の組合せを選び、まとめるように求めた（fig.8）。

アイデアエントリーの後、各グループでブレストバトルを行い（fig.9）、6つの優勝チームが生まれた。

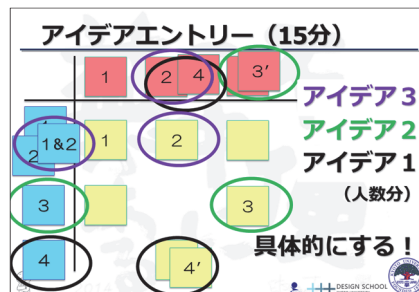


fig.7 ブレストバトルのルール説明

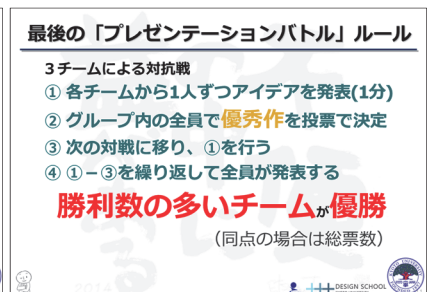


fig.8 アイデアの決定におけるワーク内容

<sup>ix</sup> 同数だった場合は、チームの得た得票合計で競う、などの細かいルールは設定した。





fig.9 プレストバトルの結果一覧

## 4. ワークショップの記録3（後半・ベストアイデアの作成）

### 4.1 ベストアイデアの作成

プレストバトルでは競い合った3チームが協力し、前半のプレストバトルによって各グループ (fig.10) で出たアイデアを練り、発表の準備をするよう求めた (fig.11)。各グループに用意したiPadから、各ファシリテーターは最終プレゼン5分前までにテーマ名を送信した。またテーマ名が送信された順番を用い、発表順をランダムに決めた。

アイデア作成の時間として20分を想定していたが、参加者の議論は白熱し (fig.12)、希望に応じて10分ほど延長した。

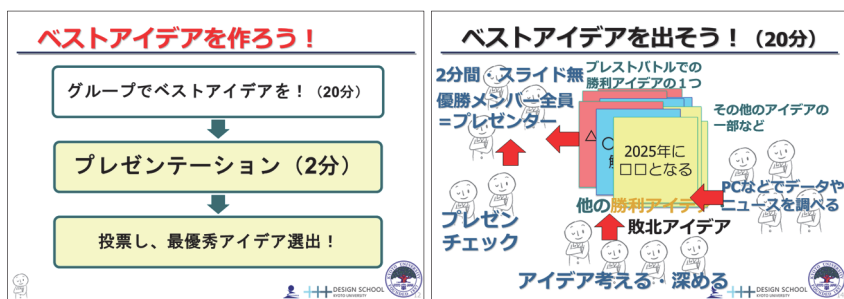


fig.11 ベストアイデア作成のワーク説明



fig.12 各グループにおける議論の様子

tab.5 各グループからの最終プレゼンの概要

①チーム 5 【おっさんリサイクル計画】
課題：家事の男女平等、「仕事は男、家事は女」の無意識バイアスを持つおっさん意識の存在
解決策：労働時間や過重労働に依存する価値観を無くし、早い時間に家へ帰れるようにする
結果：おっさんは家に帰ってきて、子育てをするようになり、無意識バイアスが取り除かれる
②チーム 12 【Hello, Earth !!】
課題と背景：宇宙から事前に察知すべき課題が、地球環境問題をはじめ多い。人間の宇宙への憧れ
2025 年に宇宙へ。AI をハード(材料、燃料)、ソフト(トレーニング簡素化、パイロット支援、意思決定支援)へ活用
結果：宇宙旅行に行き、宇宙ホテルから地球を見て「Hello, Earth !」と言っている
③チーム 9 【AI 脅威論の払拭】
課題と背景：AI の発展・普及に伴い、多様性・生きがい・仕事を奪うのではないかといった怖れ
解決策：イノベーションは歴史の必然、AI 脅威論などはないという認識の転換、AI と人間の得意分野の棲み分け
結果：いずれは起こる AI の受け入れに至るまでの AI と人間が対立している期間が短くなる
④チーム 16 【幸せに生きるためのアクティブエイジング】
課題と背景：加齢へのネガティブイメージ、WHO の提唱する「アクティブエイジング」の概念
解決策：高齢者自治学術都市を作る、高齢者の健康・行動・購買データなどを学術の世界へ
結果：高齢者がアクティブエイジングを享受し、医療、保険などの社会の発展に活かせる産官学連携が起こる
⑤チーム 3 【女性の活躍『Family Care 特区』】
課題：女性に負担がかかりがちな育児と介護、そして共働きの増加、家事・育児に専念できる家族資源の減少
解決策：家族資源の減少を地域で共有して負担をなくす『Family Care 特区』の設置、遠隔地で可能な仕事の集中など
結果：地域で育児・介護の負担を共有する仕組みにより地域が支え合うモデルケースとしていく
⑥チーム 14 【おじいちゃん／おばあちゃんのためのハッピーイノベーションPJ】
問題提起：情報に翻弄される高齢者、健康情報一つ取っても何が自分に合うか不明
解決策：AI をうまく利用し、医療情報、高齢者本人の生体データ、気象情報などを用い高齢者の判断支援
結果：適切な情報が得られる高齢者の増加、高齢者の生活の質があがる

## 4.2 最終プレゼンと投票

各グループから、プレストバトルの優勝チームによる発表 (tab.5) の後、各グループのiPadにより1人2票までの投票を実施した (1票は自らのグループも投票可能)。fig.13の投票結果から、最優秀アイデアはチーム16の「幸せに生きるためのアクティブエイジング」となった。

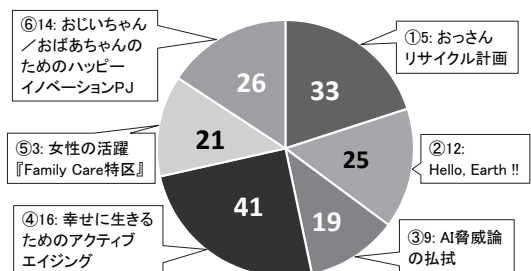


fig.13 投票結果 (1人2票まで)

# 5. ワークショップの評価と考察

事後アンケートのうち、本ワークショップに関する項目について紹介し、考察を行う。投票結果を待っている間に事後アンケートを実施し、回答は61人全員から得た（学生36名、企業参加者19名、不明6名）。

## 5.1 各自のワークに関する評価と考察

午後のワークショップに関して、以下の3つの質問について5段階評価で尋ね、「達成できた要因／できなかった要因」を自由記述で尋ねた。

- ・ 互いの知識・経験・技術を活かすことができた（以下、「活用」と記す）
- ・ 優れたアイデアを含めることができた（以下、「アイデア」と記す）
- ・ 様々な視点からの議論を行えた（以下、「視点」と記す）

5段階評価の結果についてはfig.14のようになった。平均が一番高かったのは「視点」であったが、2以下の評価が一番少ないのは「アイデア」であった。また、全体的に企業参加者からの評価が高かった。項目間には有意な相関 (<.01) が見られ、特に「アイデア」「視点」の間の相関係数は0.66と高かった（「活用」「アイデア」の間は0.46、「活用」「視点」の間は0.39）。

自由記述を見ていくと、「活用」において評価が2以下であった参加者のうち3人が専門分野とテーマのミスマッチによる学生参加者であった。テーマの振り分けは全員が希望通りであったので致し方ないと考えている。

「視点」についてはtab.6のようにグループごとのばらつきが見られた。自由記述を見ると、たと

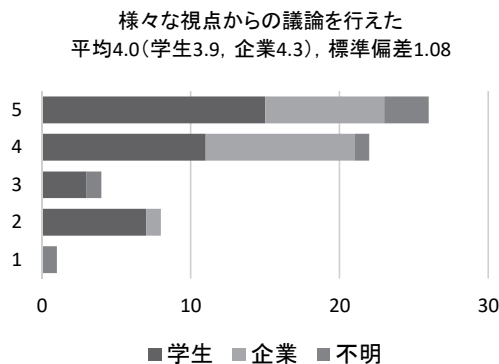
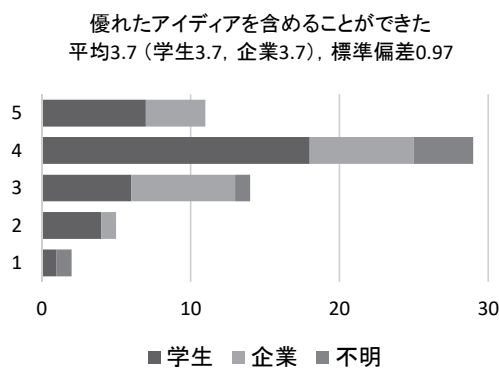
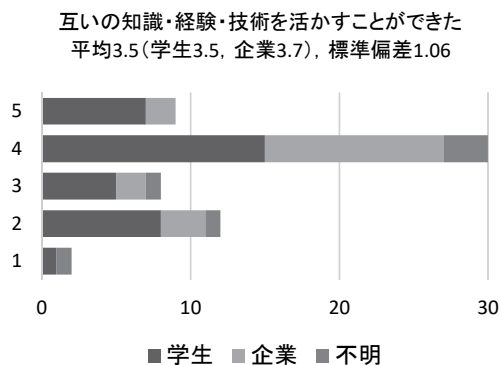


fig.14 ワークショップに関する事後アンケートのうち5段階評価の集計結果

tab.6 「視点」に関するグループごとの評価

		チーム					
		1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18
「視点」 の評価	1	1	0	0	0	0	0
	2	0	1	0	4	3	0
	3	2	2	0	0	0	0
	4	2	4	5	3	3	5
	5	3	4	3	4	5	7

えばチーム10-12のグループ内には、「少し自分の考えに固執したかもしれない（学生参加者、評価2<sup>x</sup>）」「チームメンバーのバックグラウンドを十分に理解することができていなかった（学生、2）」という自分自身への反省と、「グループ内で色々と意見が出ていた（企業、5）」「考えたことがない発想を知ることができ、視野の広がりを感じた（学生、5）」という客観的な高評価、さらには「チーム全員で納得のいく解を見つけることが難しかった（学生、2）」「バックグラウンドが異なるので、多くの気付きがあった（企業、4）」という意見も共存していた。多様な参加者が集まったがゆえの面白さと難しさがあったと思う。

## 5.2 ワークショップそのものへの評価と考察

「短時間でのアイデア出しは使ってみたい（企業、評価合計14）」「プレストバトルの方法は、社内でもトライしていきたい（企業、計12）」「プレストバトルのおかげで議論を迷走させずにすむことができた（学生、計7）」などの肯定的な意見が10件以上見られた一方、「グループワークの時間をもう少し長くしてほしい、+10分程度（学生、計12）」「時間がほしい（学生、計6）」など、議論時間が短かったという意見が7件見られた。議論が充実していたと考えることもできるが、筆者が初めてプレストバトルをやった時よりは15分ほど長く取ったのだが、その時の「2030年のおもしろいクルマ」<sup>xi</sup>を考える課題に比べ、議論するテーマがずっと広がったために、このような感想が多かったと考えている。

また、「Group Workの時にアイスブレイクや自己紹介がなかったのは大きな失敗であったと思う（学生、計7）」のように、交流の時間が少なかったことへの不満が3件ほどあった他、「グループの振り分けが分かりづらいように感じました。3つテーマが違うのに統合プレゼンで1番をきめるのはいかなものかと少し思いました（学生、計10）」という意見もあった。

このように考察を始めると、つい批判的な意見が気になり内省的になってしまうのだが、全体的には「ぜひ続けて下さい（企業、計13）」「ぜひ、また参加したいです（学生、計14）」「このようなワークショップはまた参加したいです。ありがとうございました（学生、計13）」のような意見も多数見られた。

<sup>x</sup> 以下、（学生参加者、評価2）の代わりに（学生、2）のように記す。

<sup>xi</sup> 筆者が京都大学サマーデザインスクール2015の参加者として体験した（平岡敏洋・大場紀章：「動かない自動車を活用するデザイン」のテーマ実施を通じて、デザイン学論考vol.5, pp. 11-21, 2016.）

## 6. おわりに

ある学生参加者から「今回のイベントを通して企業の採用担当の人とどのように話せばよいのか、きっかけが掴めた」という意見をいただき、個人的には特に嬉しかった。インターンや就職活動においても様々な話はできるが、学生も採用担当者も何らかの意識をせざるをえない。しかし、そのような意識をする余裕のない時間制限の中で、チームで一つの目的へ向かって議論をするうちに自然なやり取りができるようになり、自分の考えもブラッシュアップしていったという。思い返せば、最終プレゼンに向けて議論を行う時、結果発表を待つ時の参加者の表情は、学生も採用担当者も同じように生き生きとしていたと思う。

リーディングプログラムは「国内外の第一級の教員・学生を結集し、産・学・官の参画を得つつ、専門分野の枠を超えて」と謳われてはいるものの、たとえば産学連携を学生だけで実現することは様々な理由で難しい。しかし、企業の方々を何とか集めてみれば<sup>xii</sup>、学生主体であっても、デザイン手法や理論を駆使して学生も採用担当者も同じ目線で議論をするような機会を作り、新たな研究を産み出す可能性があるかもしれない、と感ずることができた。

このようなリーダーシップの可能性については、本ワークショップを通じて考えていたため、本稿でももう少し取り上げようとしていた。しかし、『デザイン学論考』の編集委員でもある寺川さんが『デザイン学論考』で論じた内容<sup>xiii</sup>との共通点を指摘いただき、時間をかけ、より深い考察をしたいと感じた。この課題は次回の『デザイン学論考』で取り上げたいと考えている。

## 謝辞

今回のイベント運営において中心的な役割を果たした鶴羽愛里さん（京都大学大学院総合生存学館3回生／思修館プログラム4期生）、塩山皐月さん（京都大学大学院総合生存学館2回生／思修館プログラム5期生）には深く感謝いたします。また、ファシリテーター、会計、受付などを担当くださった学生の方々、思修館の先生方をはじめ関係者の皆様にはお世話になりました。この場を借りて、御礼申し上げたいと思います。

---

<sup>xii</sup> 今回のイベントも、結局、人材スカウトなどを目的の一つとして集めている。

<sup>xiii</sup> 寺川達郎：実施者という役割、私たちのリーダーシップ、デザイン学論考vol.6, pp. 14–24, 2016.

「デザイン学」への問い

- + 産学（官）連携を学生主体でデザインするには
- + デザイン学プログラムの枠を超え、デザイン理論・手法を実践し続けるには